



VOTRE  
CARRIÈRE  
**COMMENCE ICI**

**école des  
nouvelles  
!images** 

**le cinéma d'animation**  
**le jeu vidéo**  **la prépa**



L'École des Nouvelles Images dispense des formations supérieures d'excellence dans les métiers du cinéma d'animation 3D, des jeux vidéo et prochainement du cinéma d'animation 2D.

Cet établissement sous statut associatif, à but non lucratif et d'intérêt général, représente un projet ambitieux, porté par une équipe expérimentée, des professionnels reconnus et des parents d'élèves investis.

En 2023, son excellence est récompensée car l'École des Nouvelles Images est lauréate de l'appel à projet «France 2030 - La Grande Fabrique de l'Image», soutenue par le Ministère de la Culture, le CNC et la Caisse des Dépôts.

Son modèle associatif unique, assure une gouvernance coopérative impliquant l'ensemble des parties prenantes. Nous sommes convaincus que le meilleur des enseignements se dispense dans un cadre de confiance, garantissant que toute l'énergie est mise au service de la pédagogie, et uniquement de la pédagogie.

Son Conseil d'Administration rassemble les fondateurs, les représentants des étudiants, des parents et des salariés.

**Julien DEPARIS**  
Directeur



# L'École des Nouvelles Images

La France est aujourd'hui le premier producteur européen de films d'animation et le troisième acteur mondial, après le Japon et les États-Unis. La filière du jeu vidéo est la première industrie culturelle mondiale !

Depuis 2016, ces industries créatives annoncent chaque année le plein emploi. À l'échelle mondiale, ce sont des milliers de postes à pourvoir. C'est une croissance solide qui s'est installée depuis plusieurs années avec l'avènement du numérique et l'arrivée de nouvelles technologies, comme la réalité augmentée ou virtuelle. Ce sont de nouveaux champs d'exploration qui s'ouvrent pour l'image de synthèse et donc pour nos étudiants.

En abordant l'image de synthèse comme un nouveau langage, à la fois graphique, narratif, expérimental et technologique, l'École des Nouvelles Images développe une approche globale de ces nouveaux arts numériques et permet à ses étudiants d'avoir accès à l'ensemble des débouchés qui en découle.

« Depuis plusieurs années, je suis témoin du savoir-faire pédagogique de Julien Deparis et de son équipe. Ils ont montré qu'ils étaient capables de hisser une école dans les plus hauts classements mondiaux. »



Après le cinéma d'animation et le jeu vidéo, forte de ses savoir-faire et compte tenu de la grande croissance des productions 2D, l'école ouvre une nouvelle formation dès septembre 2024, dédiée aux métiers du cinéma d'animation 2D.

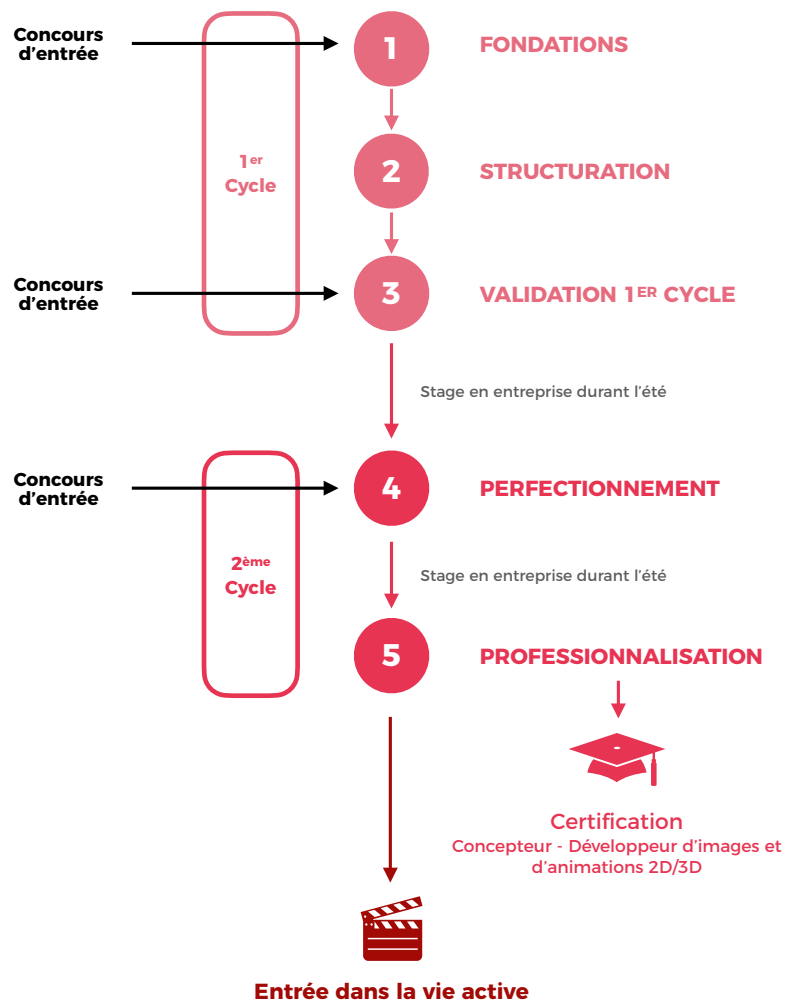
Les formations dispensées au sein de l'École des Nouvelles Images s'enrichissent les unes les autres. C'est un écosystème pédagogique structuré qui accompagne au quotidien les étudiants.

En 2023, l'école a récolté les fruits de son travail avec de nombreuses récompenses, notamment un prix aux Student Academy Awards à Los Angeles avec le film de diplôme *Boom*. Elle est aussi lauréate de l'appel à projet «France 2030 - La Grande fabrique de l'Image», soutenue par le Ministère de la Culture, le CNC et la Caisse des Dépôts. C'est donc l'excellence de l'École des Nouvelles Images qui est reconnue en France comme à l'international.

**Kristof Serrand**

Directeur de l'animation, Netflix Europe  
Membre de l'Académie des Oscars

## Le cursus des formations 5 ans d'études > 2 cycles



## L'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique compte plus de 100 professionnels en activité dans les studios. C'est l'ADN de notre école, une formation professionnelle dispensée par des professionnels. Tous les intervenants ont l'expérience de l'enseignement. Ils sont au diapason quant aux objectifs à atteindre. Chaque secteur d'activité est représenté, de la conception à la réalisation, des arts académiques jusqu'à la manipulation des images de synthèse, de l'histoire des Arts à l'analyse filmique en passant par les cours d'anglais. L'équipe, c'est aussi des permanents assurant les indispensables et centrales fonctions

de coordinations pédagogiques et des fonctions support (communication, informatique, administration).

Aguerrie aux contraintes professionnelles et attachée à l'expérimentation qui doit naître au sein d'une école, l'équipe pédagogique dispense le meilleur des enseignements aux étudiants. Elle structure et facilite l'entrée dans la vie active en favorisant l'épanouissement des étudiants par la création artistique et la maîtrise des outils techniques.

## Les soutiens professionnels

L'École des Nouvelles Images est soutenue par un nombre important de personnalités de l'animation, comme **René Broca** (Fondateur du RECA - Réseau des Écoles françaises du Cinéma d'Animation), **Kristof Serrand** (Directeur d'animation chez Netflix et Membre de l'Académie des Oscars) ou encore **Jacques Bled** (Président du studio Illumination Studios Paris - *Les Minions, Tous en scène, Moi, moche et méchant*, etc.) ainsi que par les plus grands studios français : **Ubisoft** (*Assassins Creed, Prince of Persia, Beyond Good and Evil*, etc.) ; **Xilam Animation** (*J'ai perdu mon corps, Oggy et les cafards*, etc.) ; **Mikros Animation** (*Astérix et le Domaine des Dieux, Valérian, Le Petit Prince*, etc.) ; **TeamTo** (*Gus, Les Lapins crétins, Angéla la débrouille*, etc.) ; **Cube Creative** (*Kaeloo, Angry Birds Stella, Les Légendaires*, etc.) ; **La Station Animation** (*Sahara, L'illusionniste*, etc.) ; **TNZPV** (*Les légendaires, Team Dronix, Gus, le chevalier minus*, etc.).

## La 1<sup>ère</sup> année, les enjeux

C'est le début d'un cursus passionnant, une alchimie entre les arts et les nouvelles technologies.

La première année est consacrée à l'apprentissage des fondamentaux :

- » Les arts académiques structurent, aiguisent le regard et apportent un socle solide pour progresser et favoriser la création.
- » Les ateliers d'écriture font découvrir sous un nouveau jour la poésie et sa force évocatrice.
- » L'histoire des arts et des styles construisent une pensée analytique et enrichissent la culture générale.
- » L'initiation 3D développe une vision de l'image en volume et apporte les outils indispensables aux productions futures.
- » Les cours d'anglais sont essentiels pour explorer l'animation en dehors de nos frontières.
- » L'animation 2D donne les clés du mouvement et du rythme.

C'est l'acquisition des fondamentaux nécessaire à tout développement : la découverte du monde de l'animation, son vocabulaire et ses méthodes de travail.

## Découvrir d'où l'on vient pour mieux comprendre où l'on va !

Exemples de cours...

### La théorie :

- × Histoire des Arts, de la photographie, de la sculpture, de l'architecture et des styles, de l'animation, etc.
- × Analyse filmique
- × Anglais

### La pratique :

- × Atelier vidéo
- × Atelier d'écriture
- × Anatomie
- × Dessin académique
- × Peinture / Couleur
- × Modelage

- × Conception d'images
- × Animation
- × Infographie 2D et 3D
- × Storyboard
- × Son
- × Carnets de croquis
- × Écriture & réalisation « Stop Motion »







## La 2<sup>ème</sup> année, la structuration

Cette deuxième année, tout en laissant une large place aux travaux académiques (dessin, anatomie, modelage, etc.), permet de monter en puissance sur les outils 3D.

La pratique de la mise en scène est essentielle aux travers d'ateliers vidéo qui permettent l'apprentissage de l'écriture, du jeu d'acteur et de la réalisation.

Travailler en équipe, c'est à la fois enthousiasmant et compliqué. D'un côté, l'émulation naissante au sein du groupe fait progresser tout le monde, on apprend des uns et des autres. D'un autre côté, il faut apprendre à canaliser l'énergie de chacun, à savoir

faire des compromis et accepter que tout le monde ne travaille pas de la même manière. Or, travailler en équipe, c'est la condition absolue pour aborder les métiers de l'animation.

Tout au long de cette deuxième année, des ateliers sont mis en place pour favoriser la collaboration au sein de la classe et la fin de l'année est consacrée à la réalisation en équipe d'un projet d'animation 3D.

## Approfondir ses connaissances, mise en pratique, travailler en équipe.

### Exemples de cours...

- × Peinture / Couleur
- × Histoire des Arts
- × Histoire du costume et des styles
- × Histoire de la sculpture
- × Anatomie
- × Charadesign
- × Modelage
- × Dessin académique
- × Carnets de croquis
- × Vidéo (théorie et mise en pratique)
- × Atelier d'écriture et de mise en scène
- × Histoire de l'animation
- × Anglais
- × Infographie 2D
- × Motion Design
- × Infographie 3D (modélisation, textures, éclairage, rendu, compositing)
- × Storyboard
- × Animation
- × Son
- × Réalisation 3D en équipe





## La 3<sup>ème</sup> année, le film individuel

La validation du 1<sup>er</sup> cycle implique une juste adéquation entre l'apprentissage des techniques 3D et l'étude du langage inhérent à ce nouvel art. L'étudiant peaufine sa technique et par la pratique, aborde les ficelles de la narration et de la réalisation.

Durant l'année, un exercice de réalisation 3D individuel est organisé. De l'écriture jusqu'à la projection en salle de cinéma, chaque étudiant valide ses acquis en passant par toutes les étapes de la production d'un court métrage 3D.

Intense et structurante, la 3<sup>ème</sup> année révèle les personnalités et place chacun face aux réalités du monde professionnel. Devenir concepteur-développeur d'images et d'animation, c'est appréhender la 3D sous toutes ses facettes.

Durant l'été, les étudiants doivent effectuer un stage en entreprise. Essentiel pour commencer à tisser son réseau professionnel, c'est également l'occasion de découvrir les rouages du monde de l'entreprise et ses enjeux.

Les étudiants devront justifier d'au moins 8 semaines de stage, entre la 3<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> année, pour prétendre passer devant le jury de diplôme.

## Appréhender la 3D comme un art hybride, à la fois technique, narratif et artistique.

### Exemples de cours...

- × Modélisation
- × Sculpture 3D
- × Rig (création de squelettes pour l'animation)
- × Animation
- × Texture
- × Lumière
- × Rendu
- × Compositing
- × Le rôle de la lumière dans les Arts
- × Storyboard
- × Langage informatique
- × Pipeline de fabrication
- × Matte painting & camera mapping
- × Son
- × Production
- × Premières sensibilisations à la vie après l'école
- × Réalisation individuelle d'un court métrage 3D
- × Jury de fin d'année face au milieu professionnel



## La 4<sup>ème</sup> année, deux spécialités

Le 2<sup>ème</sup> cycle permet de déterminer le domaine de compétence de l'étudiant.

La polyvalence est un objectif omniprésent au sein du cursus, impliquant une vision globale des procédés de fabrication. Cependant, nous souhaitons permettre aux étudiants d'approfondir leurs compétences dans des domaines spécifiques pour préparer au mieux leur insertion professionnelle.

### L'art de l'animation

L'animation c'est l'étude du mouvement. Elle exige beaucoup de pratique, des notions solides en anatomie et s'appuie sur un travail d'observation. Le mouvement est un langage universel, un vecteur d'émotions et d'intentions.

L'animateur exécute la mise en scène. Il gère le rythme de l'action et la scénographie (l'occupation des espaces). C'est un travail minutieux qui demande de la patience et de la rigueur. Même si nous travaillons avec des « marionnettes 3D », la notion de « direction d'acteur » est bien présente.

Techniquement, l'animateur 3D doit maîtriser les outils qui sont à sa disposition. Il fait partie d'une équipe et son travail sera soumis à validation.

Durant cette année, nous structurons la pédagogie en ateliers de travail (workshops). Différents thèmes sont abordés pour que les étudiants valident les fondamentaux et se confrontent à leur mise en application. Le programme est dispensé par des animateurs professionnels, soucieux d'apporter des méthodes de travail structurantes et des approches complémentaires.

#### Exemples de cours...

- \* Étude de la biomécanique
- \* Gestion de la mise en scène, du rythme et du découpage
- \* Acting (direction d'acteur)
- \* Exercice autour du quadrupède (cheval, félin, etc.)
- \* Prévisualisation
- \* Son
- \* Simulation physique (gestion des vêtements, des cheveux, etc.)
- \* Gestion des contacts entre les personnages
- \* Rig (squelettage)
- \* Exercice autour de créatures hybrides (dragon, monstre, etc.)
- \* Lipsync (dialogues)

### L'art de l'image 3D

C'est ce qui concerne la création des images, de leur conception jusqu'à la finalisation. Les procédés techniques sont multiples, il faut maîtriser un nombre important d'outils.

La création des personnages, la conception des décors, l'intégration des effets visuels, structurer une chaîne de fabrication, demandent une grande polyvalence dans le travail et une bonne culture générale.

L'image de synthèse permet une exploration sans limite des univers graphiques. De l'évocation des formes jusqu'au photoréalisme, nous sommes en mesure de balayer l'ensemble du spectre des arts visuels. Le film d'animation 3D est un langage à la fois narratif, graphique et technologique.

Tout l'enjeu est de maîtriser les outils pour ensuite exprimer son potentiel créatif. Le travail en équipe est essentiel, s'adapter aux contraintes de production est primordial.

#### Exemples de cours...

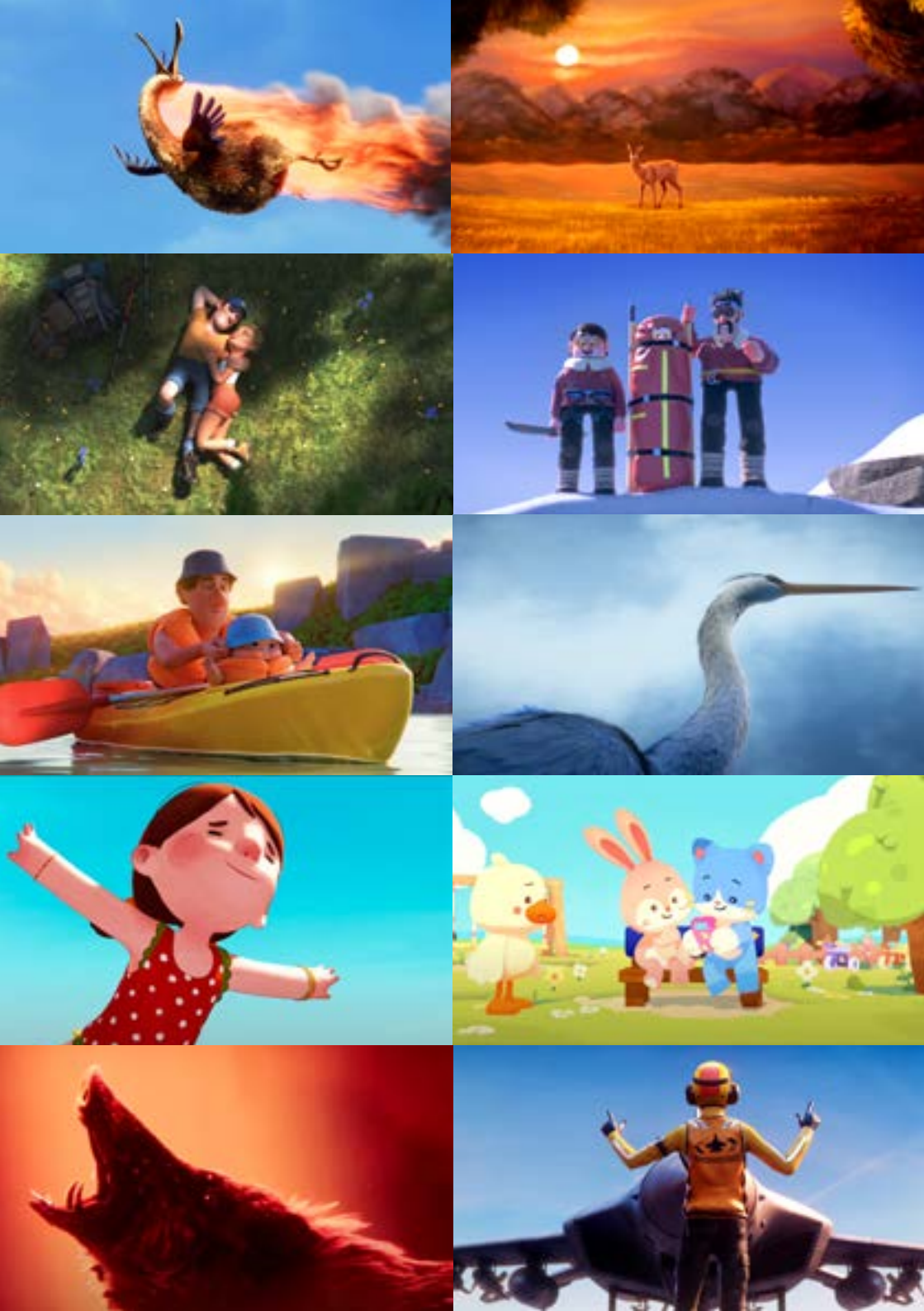
- \* Modélisation
- \* Sculpt
- \* Éclairage
- \* Texture
- \* Rendu
- \* Matte painting
- \* Prévisualisation
- \* Scripting
- \* Compositing
- \* Rig
- \* Effets spéciaux
- \* Moteurs de particules
- \* Intégration prise de vue réelle et image de synthèse
- \* Temps réel
- \* Réalité virtuelle
- \* Son

Ces deux spécialités représentent des familles de métiers. En fonction de sa personnalité, l'étudiant intègre la section qui lui correspond le mieux.

### Travaux transversaux

- » Réalisation en équipe (inter-sections) d'un court métrage 3D.
- » Chaque étudiant prépare « sa bande démo » : présentation vidéo des exercices réalisés durant le cursus et également des projets personnels (cette présentation se fait vers la fin de l'année devant un jury de professionnels).
- » Démarrage du travail de conception sur les films de diplôme que les étudiants réaliseront en 5<sup>ème</sup> année.





## La 5<sup>ème</sup> année, le film de diplôme

### Dernière ligne droite avant l'insertion professionnelle.

Cette année est consacrée à la réalisation d'un court métrage. Cet exercice à grande échelle met en valeur le savoir-faire des étudiants. Durant 10 mois, ils vont réaliser ce qui sera le meilleur des passeports pour intégrer le milieu professionnel : le film de diplôme.

Cette belle aventure cinématographique, à la fois humaine, ambitieuse et forte d'expériences variées, plonge le spectateur dans des univers riches en émotions.

L'exécution technique doit être irréprochable, l'homogénéité esthétique doit être globale. C'est la quête de la parfaite adéquation entre l'enjeu narratif et l'univers graphique. À cette étape, l'école se transforme en studio d'animation. Les moyens techniques mis en œuvre pour ces productions sont colossaux.

Des centaines d'ordinateurs sont mis à disposition pour le calcul des images. Les procédés de fabrication sont identiques à ceux du milieu professionnel.

Tout au long de l'année, les équipes de réalisation sont suivies par nos intervenants qui les accompagnent pas à pas jusqu'à la finalisation.

Cette dernière année se conclut par la projection publique des films. Un grand jury professionnel se réunit pour découvrir l'ampleur du travail effectué.

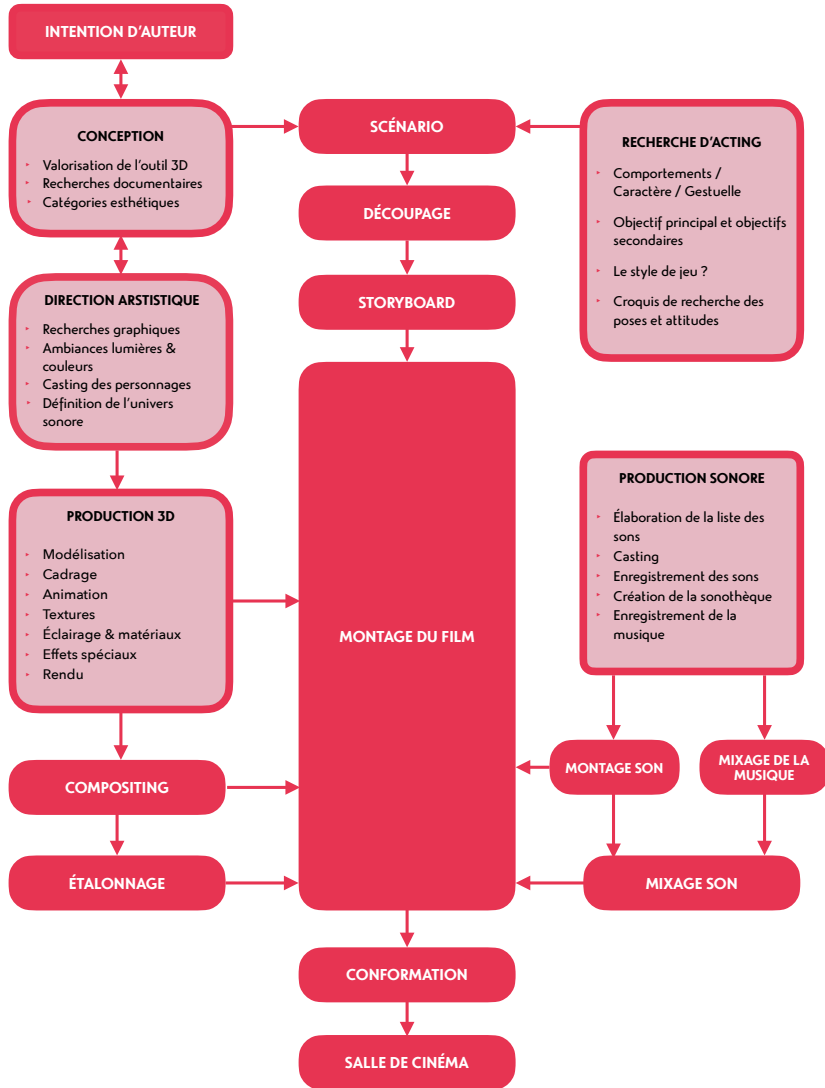
### L'école devient un véritable studio d'animation et met à disposition des étudiants des ressources importantes.

Lors de cette grand-messe du « Jury de diplôme », nous organisons également des rencontres professionnelles avec les recruteurs des studios. Les étudiants ont ainsi la chance de préparer leur entrée dans la vie active, de manière privilégiée et conviviale. C'est également un moment de fête pour les parents et les familles, qui viennent découvrir les créations dans un cadre de diffusion optimale.



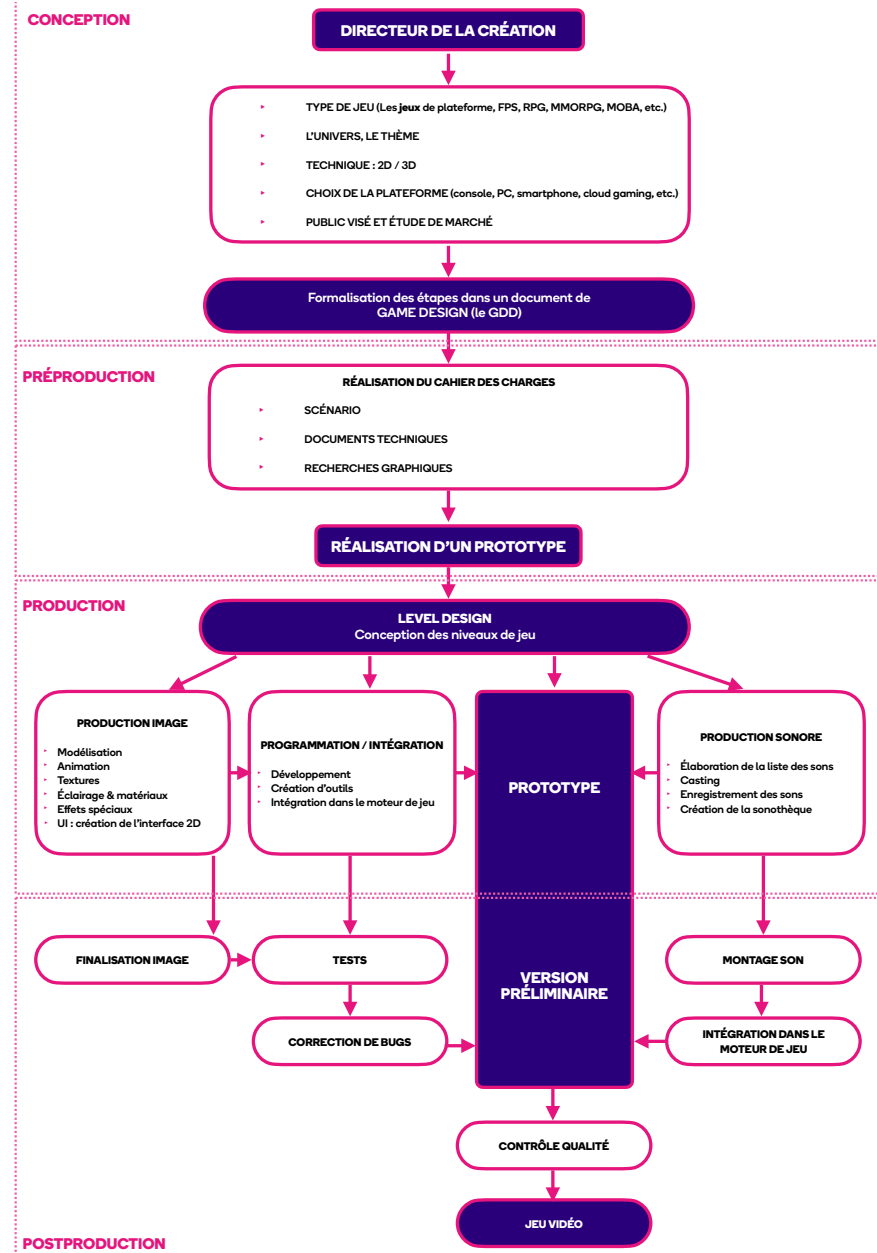
# Le cinéma d'animation

## Organigramme de production



# Le jeu vidéo

## Organigramme de production



## La 1<sup>ère</sup> année, les fondamentaux

La première année est consacrée à l'apprentissage des fondamentaux et favorise l'ouverture d'esprit.

- » Le dessin structure, aiguise le regard et apporte un socle solide pour progresser et favoriser la création.
- » L'initiation 3D développe une vision de l'image en volume et apporte les outils indispensables aux productions futures.
- » L'histoire des arts et des styles construisent une pensée analytique et enrichissent la culture générale.
- » L'infographie 2D donne les clés de la création numérique.
- » L'histoire du Game Design montre les expérimentations et les évolutions du jeu vidéo à travers les évolutions technologiques.
- » L'initiation aux langages informatiques, à la programmation et à l'intégration est élémentaire pour comprendre le moteur qui se cache derrière un jeu vidéo.

C'est l'acquisition des fondamentaux : la découverte du monde du jeu vidéo, son vocabulaire et ses méthodes de travail.

L'année se conclut par la conception et la réalisation en équipe d'un jeu de plateau.

## Découvrir et acquérir les fondamentaux.

### Exemples de cours...

#### La théorie :

- × Histoire des Arts
- × Histoire du Game design
- × Conception de jeu
- × Anglais

#### La pratique :

- × Atelier vidéo et photo
- × Dessin académique
- × Couleur
- × Conception d'images
- × Infographie 2D et 3D
- × Programmation / Inté-

#### gration

- × Initiation au Level design
- × Réalisation Jeu de plateau
- × Son

## La 2<sup>ème</sup> année, deux spécialités

La deuxième année permet aux étudiants de choisir un axe de spécialisation.

2 cursus sont proposés :

- \* Le Game Art ou l'art du visuel
- \* Le Game Development ou l'art de la programmation

L'infographie 3D et le Game Design font partie du tronc commun.

L'année est construite autour de 3 projets de jeu en équipe. Chaque projet aborde des enjeux différents et complémentaires.

Travailler en équipe, c'est à la fois enthousiasmant et compliqué. D'un côté, l'émulation naissante au sein du groupe fait progresser tout le monde. D'un autre côté, il faut apprendre à canaliser l'énergie de chacun, à savoir faire des compromis et accepter que tout le monde ne travaille pas de la même manière.

Savoir travailler en équipe, c'est la condition absolue pour aborder les métiers du jeu vidéo.

## Structurer ses connaissances, approfondir un domaine de compétence, travailler en équipe.

### Exemples de cours...

#### Game Art :

- × Dessin
- × Infographie 2D et 3D
- × Animation 3D
- × Lighting / Shading / Rendu
- × Gestion de projet
- × Intégration dans le mo-

#### teur de jeu Unity

- × Workshop Level design
- × Game design
- × Son
- Game Development :**
- × Programmation
- × Intégration dans le moteur de jeu Unity

- × Infographie 3D
- × Gestion de projet
- × Game design
- × Lighting / Shading / Rendu
- × Interface utilisateur

## La 3<sup>ème</sup> année, la validation du 1er Cycle

La validation du 1<sup>er</sup> cycle implique une juste adéquation entre l'apprentissage des techniques et l'étude du Game Design.

Les étudiants approfondissent leurs domaines de compétence. La mise en œuvre s'effectue au sein d'un grand projet de réalisation qui structure cette troisième année. Plusieurs mois sont consacrés à la fabrication d'un jeu en équipe. C'est une année intense et structurante qui laisse une grande place au travail en équipe, encadrée par de nombreux professionnels. Les étudiants découvriront de nouveaux moteurs de jeu pour développer de nouveaux champs d'action.

Les étudiants préparent leur recherche de stage en entreprise qui s'effectuera durant l'été. Ils devront justifier d'au moins 8 semaines de stage, entre la 3<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> année, pour prétendre passer devant le jury de diplôme.



## Appréhender le jeu vidéo comme un art hybride, à la fois technique, narratif et artistique.

### Exemples de cours...

- × Intégration et programmation dans le moteur de jeu Unreal Engine
- × Intelligence artificielle dans la programmation
- × Infographie 2D et 3D
- × Animation 3D
- × Intelligence artificielle et création d'images
- × Lighting / Shading / Rendu avancé
- × Gestion de projet
- × Game design
- × Interface utilisateur

## La 4<sup>ème</sup> année, le perfectionnement

Cette année est essentielle pour approfondir de manière verticale son domaine de compétence.

C'est également l'occasion d'aborder des domaines complémentaires au jeu vidéo, comme les images immersives, les visites virtuelles, la réalité augmentée, la réalité virtuelle ou encore la réalité mixte.

La section **Game Development** approfondira ses connaissances à la fois sur Unity et sur Unreal Engine. Les étudiants développeront également leur propre moteur de jeu pour en comprendre tous les tenants et les aboutissants. Ils aborderont également les méthodes de programmation les plus pointues comme la randomisation, la génération procédurale, les algorithmes complexes ou encore la programmation client/serveur.

La section **Game Art** approfondira ses compétences dans l'infographie 3D et plus globalement dans la création des décors, des personnages, de l'éclairage, des effets spéciaux et de l'animation.





## La 5<sup>ème</sup> année, le jeu de diplôme

Cette cinquième année est dédiée à la réalisation d'un jeu vidéo en équipe.

Les étudiants en **Game Development** et en **Game Art** collaborent pour la réussite de ce grand projet professionnalisant. Cet exercice à grande échelle met en valeur le savoir-faire des étudiants. Durant 10 mois, ils vont réaliser ce qui sera le meilleur des passeports pour intégrer le milieu professionnel : **le jeu de diplôme**.

Cette grande aventure, à la fois humaine, ambitieuse et forte d'expériences variées, plonge le joueur dans des univers riches en émotions. L'exécution artistique et technique doit être irréprochable.

À cette étape, l'école se transforme en studio de jeu vidéo. Les moyens techniques mis en œuvre pour ces productions sont importants.

Lors de cette grand-messe du « Jury de diplôme », nous organisons également des rencontres professionnelles avec les recruteurs des studios. Les étudiants ont ainsi la chance de préparer leur entrée dans la vie active, de manière privilégiée et conviviale. C'est également un moment de fête pour les parents et les familles, qui viennent découvrir les créations dans un cadre optimale.

**Tout au long de l'année, les équipes de production sont suivies par nos intervenants qui les accompagnent pas à pas jusqu'à la finalisation.**

## Le cinéma d'animation 2D, 5 ans de formation

### Ouverture en septembre 2024

Forts de nos savoir-faire dans le cinéma d'animation 3D et compte tenu de la forte croissance des productions 2D initiée par les plateformes numériques à destination du public jeune et adulte, nous créons une nouvelle formation en 5 ans dédiée aux métiers du cinéma d'animation 2D.

#### Un 1<sup>er</sup> cycle de 3 ans

##### 1<sup>ère</sup> année

- » Découverte et acquisition des outils fondamentaux artistiques et techniques.

##### 2<sup>ème</sup> année

- » Approfondissement des savoir-faire et expérimentation dans la réalisation de projets.

##### 3<sup>ème</sup> année

- » Perfectionnement et réalisation individuel d'un court métrage d'animation 2D.

#### Un 2<sup>ème</sup> cycle de 2 ans

##### 4<sup>ème</sup> année

- » Définition d'un domaine d'expertise et initiation aux outils d'animation 3D.

##### 5<sup>ème</sup> année

- » Réalisation en équipe d'un film de diplôme.



# La Prépa artistique

## 1 an de formation

Il est parfois judicieux de se donner une année supplémentaire après le lycée pour se forger une culture générale, acquérir des bases techniques et artistiques, prendre le temps de mûrir son projet personnel, structurer son travail et découvrir de nouveaux enjeux.

Forts de notre expérience dans la transmission des enseignements artistiques, nous avons décidé de mettre toutes nos compétences au service d'une classe préparatoire artistique, à Avignon, ville d'histoire et de spectacles.

Une formation exigeante et pluridisciplinaire qui prépare ses étudiants à intégrer les grandes écoles d'art. L'enseignement délivré à l'école doit être accompagné par un travail personnel important en dehors des cours. S'appuyant sur le dessin, l'étude des couleurs, la sculpture, la photographie, le cinéma, le théâtre, la poésie, etc., nos objectifs sont d'éveiller le potentiel créatif, d'enrichir les connaissances culturelles et favoriser la réussite aux concours d'entrée des écoles que les étudiants auront choisies.



- Cultiver sa curiosité
- Aiguiser son regard
- Se forger une culture générale
- Apprendre les fondamentaux techniques et artistiques
- Gérer son temps de travail
- Réaliser son dossier artistique
- Préparer les entretiens

Préparation aux concours des écoles :

- » de graphisme et d'illustration
- » de photographie
- » de cinéma
- » d'animation (2D et 3D)
- » de jeux vidéo
- » des Beaux-Arts
- » de design
- » d'architecture...

Dès janvier, des ateliers spécifiques à la préparation des concours viennent en complément des cours :

- » entraînement aux entretiens
- » ateliers d'écritures (notes d'intention et lettres de motivation).

Bien se préparer est essentiel pour mettre toutes les chances de son côté. Travailler avec méthode, faire preuve de curiosité et de générosité dans le travail, tels sont les principes fondamentaux que nous souhaitons partager.

Et pour bien démarrer son cursus, un pack artistique est offert aux étudiants, incluant:

- » une tablette graphique WACOM
- » du matériel de dessin
- » des outils pour le modelage
- » des carnets de croquis
- » une pochette à dessin format raisin

## Accéder en toute sérénité aux meilleures écoles d'art

### Exemples de cours...

- × Histoire des Arts
- × Analyse filmique
- × Anglais
- × Atelier vidéo et photo
- × Atelier d'écriture
- × Programmation
- × Graphisme
- × Illustration
- × Atelier d'animation
- × Anatomie
- × Dessin académique
- × Perspective
- × Carnets de croquis
- × Atelier Peinture
- × Modelage
- × Conception d'images
- × Initiation au son

# Modalité d'accès aux formations

## Cinéma d'animation 2D-3D & Jeu vidéo

### Le concours d'entrée

Les trois cursus sont accessibles via un concours d'entrée.

Les inscriptions se font en dehors de Parcoursup et les candidats s'inscrivent directement sur notre site Internet.

### Pourquoi un concours ?

Nous ne nous inscrivons pas dans une logique de système pyramidal, autrement appelé écrémage, au sein de notre cursus. Nos métiers sont avant tout des métiers d'équipe. Une émulation positive doit naître du groupe. Nos étudiants évoluent tout au long de la formation, gagnant en maturité et en autonomie.

Un concours d'entrée est l'occasion de mieux connaître les candidats. De découvrir une motivation, des aptitudes, un état d'esprit, etc. Le concours d'entrée permet d'évaluer la préparation du candidat et son adéquation avec nos rythmes d'apprentissage.

Il existe différentes manières de se préparer au concours d'entrée, comme intégrer notre classe préparatoire, suivre les stages artistiques que nous proposons lors des vacances scolaires, prendre des cours de dessin au sein d'une association, etc.

### Profil des candidats

Contrairement aux idées reçues, il n'y a pas de «profils types» ou de «parcours idéal». Nos métiers sont divers et s'ouvrent à toutes les compétences, à la fois techniques et artistiques. La richesse d'une collaboration se construit par la complémentarité. Chacun entre dans l'école avec ses points forts et devra progresser sur ses points faibles. Une envie de polyvalence, une curiosité de tous les instants, une rigueur dans le travail, sont les seuls critères réellement importants à déceler chez les candidats.

Le concours est structuré de la manière suivante :

- » Inscription sur notre plateforme en ligne
- » Réception des épreuves du concours
- » Réalisation des épreuves dans le temps imparti
- » Envoi du travail via notre plateforme numérique
- » Si le dossier est retenu, un entretien individuel est alors organisé

## La Prépa artistique

Les inscriptions se font en dehors de Parcoursup. Les candidats peuvent s'inscrire tout au long de l'année scolaire, via notre site Internet. Les inscriptions restent ouvertes dans la limite des places disponibles. À l'inscription, le candidat doit fournir un dossier artistique. Un entretien en visio est ensuite organisé pour évaluer la motivation du candidat.

Accessible à partir de 17 ans.

Niveau Bac minimum.

## Les tarifs 2024-2025

### La Prépa artistique

Frais d'inscription : 80 €

Frais de scolarité : 6 000 € / an

### Le cinéma d'animation 2D-3D

Frais d'inscription : 80 €

Frais de scolarité : 8 100 € / an

### Le jeu vidéo

Frais d'inscription : 80 €

Frais de scolarité : 7 200 € / an

Plus d'infos sur :  
[www.nouvellesimages.xyz](http://www.nouvellesimages.xyz)





# Un nouveau campus !

## La Villa Créative

### Un bel écrin

À la rentrée scolaire 2024, l'École des Nouvelles Images prendra ses nouveaux quartiers à la Villa Créative.

C'est le projet de l'architecte italien Alfonso Femia, auquel on doit notamment le réaménagement des Docks à Marseille, qui a été retenu. Une rénovation ouverte sur la ville et facilitant les rencontres entre les différents acteurs du lieu, notamment en veillant à utiliser au mieux les espaces de passages pour en faire des espaces d'interactions.

Situé au cœur du quartier universitaire, dans un bâtiment datant du XIXe siècle, ce site permettra à nos étudiants de profiter de toutes les infrastructures universitaires, de travailler dans un cadre serein, entouré de verdure, au cœur d'Avignon.

**Un tiers lieu dont la richesse culturelle et pédagogique offrira de nouvelles expériences innovantes à tous les esprits créatifs qui le fréquenteront.**



## L'écosystème « nouvelles images »

Née du soutien du milieu professionnel, des étudiants, de leurs parents et de l'équipe pédagogique, notre école porte les valeurs humaines essentielles à la transmission des savoirs.

### L'association & la pédagogie

L'École des Nouvelles Images est une association, loi 1901 à but non lucratif et d'intérêt général. Son Conseil d'administration rassemble des fondateurs, les représentants des étudiants, des enseignants, des parents d'élèves, des salariés. Il démontre une volonté affichée d'une gouvernance stratégique multi-parties prenantes, rassemblant une équipe soudée et motivée de fondateurs, pour la plupart parents d'élèves ou anciens parents d'élèves.

L'école se projette dans le futur des images. Chaque étudiant fait l'objet d'un accompagnement pédagogique méthodique et structuré, laissant une place importante à l'expérimentation. Il doit apprendre à s'investir totalement dans sa démarche artistique.

### Le milieu professionnel

Notre démarche s'inscrit dans le développement de notre filière professionnelle. En pleine évolution, avec une croissance soutenue et pérenne, notre secteur d'activité vit un changement de paradigme où la vision artisanale rencontre la vision industrielle. C'est en étant conscient des enjeux qui sont devant nous, bien au-delà des questions uniquement scolaires mais aussi environnementales, que le milieu professionnel a soutenu la création de notre école, avec confiance et bienveillance. Nous avançons collégalement pour structurer l'intégration professionnelle de nos étudiants et mettre en place un suivi tout au long de leur carrière.

Nos intervenants font tous partie du milieu professionnel, nous invitons régulièrement les studios à participer à des jurys, nous organisons des journées dédiées aux rencontres étudiants/studios. Au travers de cette organisation, notre principal objectif est de favoriser l'insertion professionnelle des diplômés. Nous sommes fiers de pouvoir compter sur la présence, l'implication et la confiance des entreprises les plus importantes dans notre secteur : Illumination Studios Paris, Xilam, Ubisoft, Mikros Images, TeamTo, Cube Creative, La Station Animation, TNZPV, Circus, etc.

L'École des Nouvelles Images est lauréate de l'appel à projet «France 2030 - La Grande fabrique de l'Image» et est soutenue par :



MINISTÈRE  
DE LA CULTURE

Liberté  
Égalité  
Fraternité



VAUCLUSE  
PROVENCE  
Attractivité

GRAND  
AVIGNON

AVIGNON  
Ville d'exception



## Rencontrer les étudiants & les enseignants

Durant l'année scolaire, l'École des Nouvelles Images organise des rencontres avec l'équipe pédagogique et les étudiants.

À cette occasion, nous mettons en place des ateliers préparatoires encadrés par les professeurs de dessin. Des conférences sur la pédagogie et les métiers de l'animation et du jeu vidéo sont également proposées.

Comme chaque école est différente, nous conseillons aux futurs étudiants de participer à plusieurs Journées Portes Ouvertes, pour se faire une meilleure idée de l'offre de formation et trouver l'école la plus adaptée à leur projet professionnel.

Il faut se sentir bien dans une école. Vous vous préparez à intégrer un cursus de plusieurs années, dans des métiers hautement technologiques et artistiques. L'éthique, la transparence sur le fonctionnement de l'école, les critères pour accéder à la

## JOURNÉES PORTES OUVERTES

formation, les coûts de scolarité, le point de vue pédagogique, la qualité des équipements mis à votre disposition, l'efficacité des locaux, l'état d'esprit qui règne au sein des étudiants et la qualité des liens avec l'équipe pédagogique sont des données essentielles.

Quelles sont les relations entre l'école et le milieu professionnel, quels sont les événements mis en place pour favoriser l'insertion professionnelle ? Ces questions doivent vous accompagner dans vos recherches et aiguïser votre curiosité.

Une école est un lieu qui doit favoriser l'épanouissement de l'étudiant et structurer sa manière de travailler. Entre apprentissage et expérience de vie, c'est une belle aventure humaine qui est devant vous. Nous avons hâte de vous rencontrer et d'échanger avec vous sur la pédagogie de notre école.

Les dates des JPO sont disponibles sur :  
[www.nouvellesimages.xyz](http://www.nouvellesimages.xyz)

# école des nouvelles !images

## Adresse & Contact

11 avenue des Sources

84000 Avignon

04 84 51 22 22

avignon@nouvellesimages.xyz